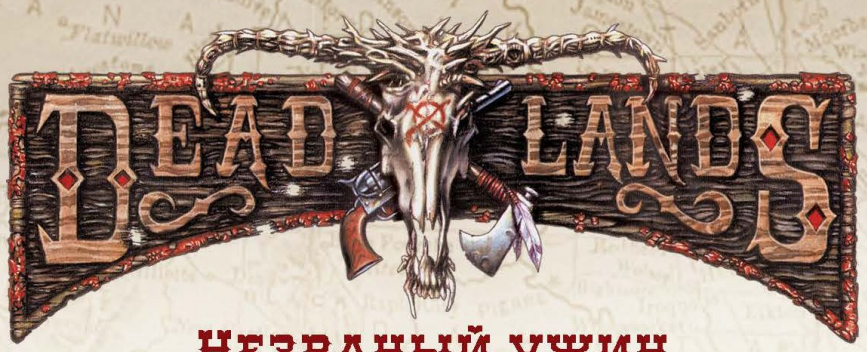


Незваный ужин

от Джона Гоффа

Перевод: Кирилл Поливко.
Редактура: Анастасия Гастева.
Вёрстка: Александр Ермаков.
Бренд-менеджер «Deadlands»: Мэттью Каттер.
Графический дизайн: Аарон Эйсивидо и Джоэл Кинстл.
Иллюстрация обложки: Карли Сордж.
Карты: Аарон Эйсивидо.

Шейн Лэси Хенсли, «Savage Worlds»

Содержание

С чего всё началось . . . 2
Рецепт злоключения . . . 2
Размягчить мясо . . . 2
Шаром покати . . . 3
Второй заход . . . 3
Возвращение Гастингса . . . 3
Завязка . . . 4
Глава первая: Аперитив . . . 4
Лавка Джонсона . . . 4
Дерево с бутылками . . . 5
В гостях у Джошуа . . . 5
Страшилки на ночь . . . 5
Пора выдвигаться . . . 5
В пути . . . 5
На корм волкам . . . 6
Голод — не тётка . . . 6
Нет, что-то тут не так! . . . 7
Глава вторая: Главное блюдо . . . 7
Лагерь рабочих . . . 7
Прибытие Элиаса . . . 8
"Другие" . . . 8
Кушать подано? . . . 8
К бою! . . . 9
Логово Гастингса . . . 9
Дерево с бутылками . . . 9
Внутри сруба . . . 10
Ищем улики . . . 10
А вот и Лэнсфорд! . . . 10
Не играй с едой! . . . 10
Стрельба по бутылкам . . . 11
После ужина . . . 12
Карты . . . 13

© Studio 101. Authorized translation of the English edition © Great White Games (DBA Pinnacle Entertainment Group). This translation is published and sold by permission of Great White Games (DBA Pinnacle Entertainment Group), the owner of all rights to publish and sell the same.

Незваный ужин

Эй, Маршал! Присаживайся у костра, отрежь себе кусок жаркого и послушай. У нас для тебя с пылу с жару готова авантюра, которая познакомит твоих игроков с весьма необычными кулинарными традициями. Эту короткую, но увлекательную историю можно уместить в несколько часов игры, поэтому ты можешь без труда вплести это приключение в свою кампанию!

С чего всё началось

В 1840-х годах торговец недвижимостью по имени Лэнсфорд Гастингс исследовал Запад в поисках новых путей к Калифорнии. Во время одной из своих экспедиций Гастингс случайно набрёл на средоточие древней магии. В этом месте границы между реальностью и Землями охоты были размыты донельзя.

Один могущественный маниту сумел ослабить оковы, наложенные на него Древними, после чего проник к Гастингсу в сознание. Тем не менее, могущественные шаманы не позволили злому духу воспользоваться всей своей мощью, и, вместо того, чтобы сразу же вселиться в первопроходца, маниту начал медленно сводить его с ума.

Долгие годы Гастингс боролся с голосами в голове, но в конце концов не смог устоять перед безумием. К концу 1845 года Лэнсфорд Гастингс полностью находился во власти маниту.

Рецепт злоключения

В начале августа 1846 года форт Бриджер, штат Айдахо, покинула группа переселенцев. Ведомые Джорджем Доннером, они шли в сторону Калифорнии. Доннер собирался использовать обходной маршрут, известный как «тропа Гастингса», о котором он прочёл в книге *«Путеводитель эмигранта по Орегону и Калифорнии»*. Эта тропа, согласно книге, сократила бы время пути на целых четыре месяца. Автором книги был не кто иной, как Лэнсфорд Гастингс.

Доннер договорился с Гастингсом о встрече у форта Бриджер, чтобы тот провёл их по обходной тропе. Когда путники дошли до места встречи, они обнаружили, что их проводник уже ушёл вперёд. Тот пообещал оставлять ориентиры и встретиться с ними близ гор Сьерра-Невада.

Гастингс не собирался им помогать. Не осознавая этого, группа Доннера направлялась в логово чудовища.

Размягчить мясо

С каждым днём путь становился всё опаснее и опаснее. Гастингс оставил заведомо неверные ориентиры, из-за чего, когда переселенцы проходили через Юту, на них нападали отряды индейцев. Наконец, в октябре, безнадёжно выбившись из графика, путешественники добрались до предгорий Сьерра-Невада.

23 октября группа Доннера начала финальный рывок. Согласно логике, у них должно было быть достаточно времени на то, чтобы пройти сквозь горы до выпадения первых снегов. К несчастью для них, всё это время Гастингс следовал за путниками по пятам, насыщаясь страхом и страданиями переселенцев. Маниту наконец-то довелось размять мышцы и воспользоваться своей истинной силой.

Зима пришла в Сьерра-Невада почти на месяц раньше.

29 октября группа Доннера оказалась запертой в месте, известном как перевал Траки. Там они разбили лагерь близ небольшого озера,

поселившись в бревенчатых избах, оставшихся после первопроходцев.

Шаром покати

Припасы путешественников, и так уже истощённые продолжительным походом, неминуемо подходили к концу. Первая смерть от голода случилась 15 декабря. К январю на ногах едва держался даже самый крепкий из переселенцев. Гастингс прятался в близлежащих лесах, вдоволь смакуя ужас и отчаяние.

И тогда случилось самое страшное — в лагере появился вендиго.

Путники, и так уже наполовину обезумевшие от голода, стали для чудища лёгкой добычей. Когда спасательная экспедиция наконец добралась до лагеря в апреле 1847 года, она обнаружила там братскую могилу. Вернувшиеся позже рассказывали о котлах, полных человеческих черепов, и скелетах с плотью, содранной с костей. Из 87 членов группы Доннера на перевале Траки умерло 39.

Маниту через Гастингса купался в кошмаре и ужасе почти четыре месяца. Он поднял уровень страха на перевале Траки практически до уровня Мёртвой Земли. Именно тогда Лэнсфорд Гастингс окончательно и бесповоротно рехнулся. Несмотря на то, что духу пришлось прождать ещё 20 лет до того, как Ворон и Последние сыны даруют ему свободу, к тому моменту его связь с Гастингсом могла разорвать только смерть.

Второй заход

С того момента прошло более тридцати лет, и перевал Траки теперь известен как перевал Доннера. Жители близлежащих городов рассказывают о призраках и других чудовищах, населяющих горную тропу. Немногие осмеливаются приближаться к землям, окружающим бывший лагерь группы Доннера.

Так бы оно и продолжалось, если бы не Великие железнодорожные войны.

Железная дорога Денвер-Пасифик — незначительный игрок в трансконтинентальной гонке, но, тем не менее, обладает наибольшей вероятностью первой достичь побережья Калифорнии. На её пути стоит лишь одно последнее препятствие — горный хребет Сьерра-Невада. Аналитики компании рассчитали, что проложить путь сквозь горы проще всего через перевал Доннера.

Для того, чтобы обеспечить скорое завершение прокладки путей, Денвер-Пасифик отправила бригаду ещё в начале зимы. Не ранее чем неделю назад рабочие добрались до берегов озера Доннера.

Возвращение Гастингса

За долгие годы Лэнсфорд Гастингс превратился в особое, ужасное чудовище, во многом похожее на вендиго, но куда могущественнее. Десятилетия назад он настолько сильно привязался к зиме и этой области, что вернулся к заброшенному лагерю, где каждый день грезит об ужасе, который он когда-то пробудил.

Чудовище обустроило логово в одной из изб недалеко от озера. Почувствовав приближение рабочих, Гастингс, полный сил и лишённый оков, без промедления напал на новую добычу. Не прошло и дня, как трудяги превратились в стаю упырей, алчно пожирающих друг друга.

Озеро Доннера и большая часть близлежащей земли полностью находятся под властью чудовища. Каждое живое существо в пределах 5 миль от логова Гастингса теперь поглощено жаждой человеческой плоти. Эти же позывы чувствует любой, кто подходит слишком близко.

Что интересно, кроме ужасного чудища, перевал таит единственный способ с ним расправиться. Гастингс столько времени пожирал ужас и боль, что стал практически неуязвим… за одним исключением. Слухи не врут — призраки группы Доннера до сих пор обитают близ перевала, обуреваемые жаждой отмщения своих мучений. Только они обладают силой, необходимой для уничтожения чудовища.

Гастингс знает об этом и принял простые, но эффективные меры защиты от призраков. Рядом с его хибарой растёт дерево, с ветвей которого свисает множество бутылок. В эти бутылки монстр заточил души своих жертв.

Завязка

Местное начальство Денвер-Пасифик знает только то, что оно потеряло контакт с 25 путепрокладчиками, работавшими близ перевала Доннера. Из последнего сообщения, переданного бригадиром, известно, что они добрались до озера Доннера. Каждые три дня бригадир должен был докладывать о положении дел, и к сегодняшнему дню он пропустил уже два рапорта. Сотрудники компании верят, что рабочих задержали бандиты, воины другой железной дороги либо же просто суровая погода.

Они и понятия не имеют о том, какая судьба постигла их служащих.

Филиал железной дороги в городе Вирджиния-Сити, штат Северная Вирджиния, нанимает героев, чтобы те сопроводили к рабочим нагруженный припасами караван мулов. По завершении каждый получит по 75 $.

Глава первая: Аперитив

Если только у тебя не припасена какая-то история на время путешествия из Вирджиния-Сити, приключение начинается в избушке торговца у подножия гор Сьерра-Невада. Несмотря на то, что формально авантюра начинается 30 октября, подойдёт любой момент поздней осени или ранней зимы.

Лавка Джонсона

Герои прибывают поздним вечером, начинает виться лёгкий снежок. Сотрудники Денвер-Пасифик распорядились о том, чтобы до прибытия отряда за караваном присмотрел хозяин лавки — Джошуа Джонсон, бывший горняк. В последнее время его основным источником дохода служит железная дорога и её путепрокладчики, поэтому он кровно заинтересован в том, чтобы их работа продолжалась.

Джонсон ждёт героев перед домом на немалых размеров крыльце. На стенах вокруг парадного входа развешаны медвежьи и волчьи шкуры, под которыми стоят несколько скамеек, а к перилам привязано верёвочками несколько бутылок, звенящих на ветру.

Для перевозки провизии Джонсон приспособил четырёх мулов. Припасы почти полностью состоят из хлеба, солонины и т. п. Несмотря на то, что караван можно снарядить менее чем за час, Джонсон убедительно советует героям заночевать у него в избе, поскольку выходить в темноту опасно — после заката быстро холодает, а один неверный шаг может стоить сломанной ноги.

Дерево с бутылками

Если кто-то из героев спросит его о бутылках, Джонсон отвечает: *«Они отгоняют призраков от моей избы. Если один из них подлетит слишком близко, его затянет в бутылку. Кстати,»* — добавляет он заговорщицким тоном, — *«иногда, если прислушаешься, услышишь их вой»*.

Если кто-то спросит его о призраках, Джошуа отвечает только: *«Расскажу позже»*. Скептически настроенные герои подметят, что «призраки» завывают лишь тогда, когда дует ветер.

В гостях у Джошуа

Просторная изба Джонсона состоит из передней комнаты, где тот ведёт дела, а также двух комнаток поменьше. Отопление в доме предоставляет пузатый очаг, а освещение — две масляные лампы. От кучи шкур возле прилавка исходит затхлый запах.

В передней Джонсон выставляет товары на продажу. Он продаёт небольшой ассортимент предметов домашнего обихода вроде одеял, одежды и простых инструментов. Кроме того, у него есть кое-какое оружие (несколько револьверов и винтовок) и патроны к нему. Джонсон не продаёт экзотические предметы вроде динамита или каких-либо агрегатов безумной науки *(не считая вездесущего Механического истребителя кротов)*. Если героям потребуется какое-нибудь дополнительное снаряжение *(к примеру, зимняя одежда!)*, он будет счастлив им его продать.

В двух подсобных комнатах находятся кухня и спальня. Ни в одной из них нет ничего интересного, не считая висящего в спальне головного убора индейского воина. Если кто-то о нём спросит, хозяин ответит, что это часть боевого одеяния племени кроу.

Страшилки на ночь

С наступлением темноты Джонсон приготовит отряду тушёное мясо и чёрный кофе. После ужина он расскажет им историю Доннера.

Джонсону ничего не известно об истинной природе Гастингса, и он упоминает о нём лишь вскользь. Больше всего внимания он уделяет «призракам», обитающим на перевале и в лесу близ вершины. Если никто до этого не обратит внимания, он объясняет предназначение его «колокольчиков». Любой герой может подтвердить это ***проверкой знания (оккультизм)***. Это чрезвычайно важная деталь, но не стоит уделять ей слишком много внимания.

Пора выдвигаться

Утром Джонсон наспех готовит завтрак из бекона и галетов. Он объясняет героям, что лагерь рабочих находится примерно в 15-20 милях к западу. Несмотря на то, что путь круто уходит в горы, бригада путепрокладчиков уже расчистила дорогу, и, если они не будут нигде задерживаться, герои доберутся до лагеря рабочих между полуднем и вечером.

После этого он провожает отряд в путь и желает им удачи.

В пути

Уровень страха: 2

Начинаясь у домика Джонсона, примерно милю путь идёт через лес, после чего соединяется с тропой, расчищенной железнодорожниками. Вплоть до самого лагеря дорога совпадает с полосой земли, на которую было куплено право на прокладку пути.

Недавний снегопад застлал белизной хвойные леса, а большая часть животных попряталась по норам, укрываясь от внезапных зимних холодов. Свежий снег скрыл все следы других путешественников, и лес наполняет гнетущее ощущение одиночества. Если тебе хочется насолить своим игрокам, Маршал, можешь использовать ***правила по холодной погоде*** из книги «Дневник авантюриста». Днём температура колеблется около нуля, а ночью падает до –5 градусов Цельсия.

Чем дальше заходят герои, тем глубже становится снег. Персонаж, успешно прошедший ***проверку выслеживания*** или ***выживания***, понимает, что в этих горах снег идёт уже несколько дней.

Из-за глубины снега героям становится всё труднее и труднее продвигаться. Ближе к вечеру становится ясно, что до захода солнца до лагеря им не добраться. Кроме того, ещё больше усложняя им жизнь, на небе опять сгущаются тучи.

На корм волкам

К шести часам вечера группа добирается до небольшого ручья, впадающего в озеро Доннера. Снег к этому времени уже поднялся выше полуметра.

На данный момент герои находятся в полутора милях от лагеря рабочих, но в окрестностях не обнаруживается ни единого знака человеческого присутствия. Пока отряд пробирается вдоль берега ручья, любой персонаж, успешно прошедший ***проверку внимания***, может услышать раздающийся вдалеке волчий вой. Он эхом гуляет в стенах перевала, делая тщетными все попытки определить направление.

Несколькими минутами позже позволь героям ещё раз пройти ***проверку внимания***. Любой получивший успех замечает мелькающие среди деревьев зловещие силуэты. Глазастый персонаж успевает лишь поднять тревогу, после чего на героев нападает стая голодных волков!

Если никто не заметил зверей до того, как те перешли в наступление, они застают жертв врасплох *(примечание: поскольку волками движут тёмные силы, они нападают даже на героев с чертой* ***укротитель****)*.

На каждого персонажа нападает по двое волков, которые сражаются до тех пор, пока три четверти их общего количества не умрёт. Понимая, что эта добыча им не по зубам, они, скуля и завывая, возвращаются в лес.

По окончании битвы любой персонаж, обладающий навыком ***выживания*** или ***знанием (биология, зоология и т.п.)***, либо же чертой ***укротитель***, понимает, что эти волки были сытыми. Кроме того, он знает, что волки не нападают на людей, если не голодны. Для получения этих сведений не требуется проверки навыков.

Волки (по 2 на персонажа)

Это громадные и, очевидно, сытые серые волки. В их глазах нередко отражается свет, превращая зрачки в демонические ярко-алые огни.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6 (ж), характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: драка d6, храбрость d6, внимание d10.

Шаг: 8; **защита:** 5; **стойкость:** 4.

Особенности:

- **Зубы:** сила+d4.
- **Быстроногий:** d10 вместо d6 во время бега.
- **Вцепиться в горло:** волки инстинктивно пытаются вцепиться в самые уязвимые области тел противников. Получив ***подъём*** при атаке, волк поражает наименее защищённую область тела врага.
- **Размер -1:** волки — довольно мелкие животные.

Голод – не тётка

Примерно спустя час после атаки волков и, возможно, в часе пути до лагеря каждый герой должен пройти ***проверку характера***. Получивших успех начинает донимать лёгкий голод. При провале герои получают уровень ***усталости***, равноценный дню голодания.

Вскоре персонажи обнаруживают, что, сколько бы они ни съели, им не избавиться от терзающего их неутолимого голода. К несчастью для них, это ***истощение*** — результат влияния поселившегося на перевале чудовища, и избавиться от волчьего голода им поможет только человеческая плоть. Разумеется, так как пока что им неоткуда сделать подобный вывод, герои вряд ли решат испробовать это лекарство прямо сейчас.

Вынуждай их совершать ***проверки характера*** каждый час. Один раз провалив проверку, персонажу не нужно продолжать их проходить: вместо этого каждый последующий день он получает уровень ***усталости*** до тех пор, пока чудовище не будет уничтожено, либо он не обратится к людоедству. То, что произойдёт

с ним в последнем случае, Маршал, лежит на тебе, но приятного там должно быть мало: в конце концов, все вендиго и упыри начинали с одного куска…

Нет, что-то тут не так!

Вскоре после того, как в их желудках заурчит, герои поймут, что на перевале Доннера что-то очень сильно не в порядке.

Тропа выходит на небольшую опушку, и чуть вдалеке персонажи видят пару кроликов, нагнувшихся и, похоже, поедающих что-то с проталины в снегу. Зверьки, по-видимому, не замечают приближения группы, продолжая объедать нечто, с более близкого расстояния напоминающее небольшой кустик ягод.

В этот момент неплохо бы упомянуть, что свежее мясо было бы весьма кстати, особенно если учитывать одолевающий персонажей волчий голод. Подстрелить крольчонка не составит труда, и успешная проверка ***стрельбы*** позволит персонажу уложить одного из зверьков пулей или стрелой из лука.

Заслышав пальбу, другой кролик, однако, не пускается наутёк. Вместо этого он поворачивается и начинает тереться об убитого сородича мордочкой. Несмотря на то, что со стороны это может выглядеть как на удивление человеческое выражение скорби, на самом деле зверушка пожирает мёртвого кролика, а «ягоды» — не что иное, как разбросанные по снегу внутренности мёртвого бурундука!

Это неестественное поведение животного мира весьма пугает, и любой герой, увидевший это, должен пройти ***проверку храбрости (+2)***. Персонаж с изъяном ***желторотый*** проверки не осуществляет, так как не имеет понятия о поведении животных в природе и считает, что так и должно быть…

Если к нему приблизиться, оставшийся кролик нападает. Несмотря на то, Маршал, что ты можешь обыграть эту ситуацию сколь угодно комично, не перегибай палку: в конце концов, даже плотоядный крольчонок-убийца, по сути, всего лишь крольчонок, которому хватит одного хорошего удара.

Глава вторая: Главное блюдо

Герои прибывают в лагерь вскоре после захода солнца. Несмотря на начинающийся снегопад, сквозь облака ярко светит полная луна, обеспечивая сносную видимость.

Тем не менее, лес вокруг лагеря тёмен и зловеще безмолвен, а хруст снега под ногами персонажей кажется неестественно громким на фоне мёртвой тишины. Когда герои находятся вне помещения, природа нагнетает на них клаустрофобию и неестественный страх.

Лагерь рабочих

Уровень страха: 3

От самого лагеря практически ничего не осталось. Палатки были изодраны или разорваны в клочья. Все животные — перерезаны и сожраны. По всей площади разбросаны инструменты и личные вещи рабочих. На месте повозки тлеет куча углей и головешек.

Персонаж, успешно прошедший проверку выслеживания, может определить, что прошлой ночью из обоза растопили костёр. Проходы в лес и из него усеяны человеческими следами, некоторые из которых были оставлены не более нескольких часов назад. Любой герой, пытающийся проследить их направление, обнаруживает, что оставившие след бесцельно блуждали по лесу, после чего возвращались обратно на опушку.

При более внимательном осмотре местности персонажи обнаружат несколько груд костей. Успешная ***проверка лечения*** или ***знания (медицина или биология)*** позволяет определить их как человеческие. Успех с подъёмом даст герою понять, что кости обглодало какое-то животное, но не прояснит, какое именно.

При успешно пройденной ***проверке внимания***

в изодранной палатке обнаружится небольшой запас солонины.

Если герои продолжат обыскивать развалины, успех с подъёмом при проверке ***внимания*** позволит им найти в одной из палаток клочок бумаги. Лист серьёзно повреждён и обгорел, но, судя по всему, был вырван из дневника или журнала. Всё, что из него можно выжать: *«…каждый день голод всё растёт и растёт. Сколько ещё ждать… покой…»* — И дата, 28 октября — три дня назад.

Прибытие Элиаса

Когда персонажи закончат обыскивать лагерь, попроси каждого из них пройти ***проверку внимания***. При провале герои вздрагивают, когда неожиданно замечают входящего в лагерь истощённого человека. Он что-то неразборчиво бормочет под нос, после чего замечает героев.

Беднягу зовут Элиас Кингсли, и он нехило помутился рассудком. Сознание Элиаса не выдержало творящегося вокруг ужаса вкупе с пагубным влиянием чудовища. В нём проснулись людоедские наклонности, но только по отношению к себе.

Его участь становится ещё горше из-за низкого болевого порога. Из-за этого Элиас подолгу недвижно сидит, алчно пожирая глазами и пуская слюну на одну из своих рук или ног. Иногда он лижет пальцы или покусывает ладони, но ему не хватает духу «попробовать на зубок».

Разумеется, Элиас не может объяснить это героям — он и сам-то не осознаёт того, что с ним произошло. Его действия, тем не менее, должны дать им какой-то намёк.

"Другие"

Единственная полезная вещь, которую Элиас может рассказать героям, — это предупредить их о «других», прячущихся в лесу. Он подразумевает своих бывших товарищей, но больше не считает их за людей. Кингсли говорит, что спасся от них *«с помощью хитростей»*.

Если персонажи спросят о других рабочих, Элиас ответит: *«Знаете, это не наша вина. Это всё Тварь из хижины. Другие просто хотят есть»*. Он не станет объяснять, что это за «Другие». Единственное, что он будет повторять снова и снова: *«Не вы и не я, Другие идут… и они хотят есть»*.

Если кто-нибудь упомянет группу Доннера, Элиас пробормочет: *«Эта жуть не из Других, нет. Жуть не любит Других, совсем не любит»*. Сказав это, он начинает тихо хихикать, уходя в лес, когда герои отвлекутся. Возможно, персонажи решат связать или взять Элиаса в плен — пусть будет так. Он станет кричать и плакать, будучи уверен в том, что его отпустят, и попытается удрать при первой же возможности. Тем не менее, он хил и слабоумен, поэтому удерживать его в плену не составит труда.

В это время стоит напомнить героям о том, что им бы самим не мешало заморить червячка. Любой персонаж, пытающийся обдумать терзающий его голод, должен совершить ***проверку смекалки***, в случае успеха понимая, что утолить его глад может только человеческая плоть. Осознание этого жуткого факта заставляет его пройти ***проверку храбрости***.

Прозревший ковбой, разумеется, может поделиться своими мыслями с товарищами, каждому из которых придётся пройти ту же ***проверку храбрости***.

Кушать подано?

Вскоре после того, как герои выведают у Элиаса всю полезную информацию, каждый из них должен совершить проверку ***внимания***, учитывая все модификаторы слуха. Они осуществляют проверку каждые пару минут, пока хоть кто-то успешно её не пройдёт.

Получивший успех персонаж слышит тихий перезвон, доносящийся из лесов с запада. При успехе с подъёмом он также слышит исходящий оттуда же тонкий, мелодичный свист. Эти звуки издают бутылки, висящие на дереве перед логовом Гастингса — трухлявым и прогнившим срубом.

При беглом осмотре периметра лагеря

обнаруживаются дорожки следов, проходящие по старой тропинке и идущие вглубь лесов, откуда доносятся загадочные звуки.

К бою!

Отойдя от лагеря примерно на полмили, отряд натыкается на развалины, оставшиеся от нескольких срубов, в которых некогда жила группа Доннера.

Сейчас это не более чем несколько брёвен, очерчивающих контуры давно сгинувших стен. Хижины были построены наспех, а покрытием крыш послужили шкуры, которые тоже не очень хорошо пережили минувшие года. Окрестности усеяны следами сапог, но не похоже, что последние несколько лет здесь кто-то селился. Любые попытки обыскать местность ничего не дадут, поскольку искать здесь попросту нечего.

Спустя несколько минут после того, как персонажи осмотрят руины, из леса выходят несколько бывших рабочих, преследовавших отряд с того момента, как герои покинули лагерь. Голод наконец-то вынуждает их напасть.

Людьми этих тварей теперь не назовёшь даже с натяжкой. Полностью поглощённые безумием, они вконец одичали, подчиняясь лишь первобытному инстинкту насыщения.

Поначалу они пытаются застать героев врасплох, в случае провала переходят к проверенной временем тактике массового набега. В битву вступает на одного каннибала больше, нежели героев. К счастью для последних, лишь у двоих есть исправное огнестрельное оружие, в то время как остальные вооружены лишь грубыми палицами и копьями.

Каннибалы (по 1 на персонажа +1)

Их одежда изодрана в клочья, отсутствующий взгляд направлен в сторону горизонта, а с отвисших челюстей капает слюна. У многих каннибалов наблюдаются страшные случаи обморожения, на которые они, похоже, не обращают внимания.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d10.
Навыки: драка d6, внимание d6, стрельба d6, маскировка d6.
Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 7.
Снаряжение: дубина (сила+d4) или двустволка (12/24/48, 1-3d6, ск. 1-2, боезапас 2) и 15 патронов.

Логово Гастингса

Уровень страха: 4

С момента прибытия отряда в лагерь снегопад пойдёт ещё сильнее. Преодолев ещё милю, герои добираются до логова чудовища. В настоящий момент Гастингс ушёл на вечернюю охоту.

Несмотря на то, что луна предоставляет некое подобие освещения, прогнившая однокомнатная избушка сокрыта в тенях деревьев. Она была построена ещё раньше, чем до перевала добралась группа Доннера, — в хижине укрывалась семья Кизеберг, путешествовавшая с людьми Доннера. Время не пощадило скромную постройку — крыльцо давно обвалилось, а в крыше в нескольких местах видны прорехи.

Дерево с бутылками

Перед срубом растёт дерево, к ветвям которого привязано несколько бутылок. Это они издавали перезвон, привлёкший внимание героев в лагере рабочих.

Каждый, смотрящий на бутылки и успешно прошедший ***проверку внимания***, понимает, что на дерево недавно повесили несколько новых сосудов. Иногда бутылки издают тихий свист. Ещё одна ***проверка внимания*** позволяет понять, что ветра нет.

Если герои не слышали историю Джонсона, успешная ***проверка знания (оккультизм)*** даёт персонажу возможность вспомнить, что бутылки нередко вешают на крыльцо или деревья с целью поймать духов или призраков. Чудовище, некогда бывшее Лэнсфордом Гастингсом, держит в них разъярённые души членов группы Доннера.

Внутри сруба

Интерьер избушки можно ёмко описать как «ледяная скотобойня». Всякий, кто входит в хижину, должен осуществить проверку ***храбрости***.

Пол комнаты устилают части тел рабочих, разбросанные будто в приступе ярости. То тут, то там видны обломки крыши и примитивной мебели. Если у героев есть какой-либо источник света, то они обнаружат надпись, грубо выцарапанную на северной стене сруба: «ГОЛОД».

Ищем улики

Ковбои с сильной волей могут попробовать порыться в беспорядке, помогая себе ***проверками внимания***. Каждая попытка что-либо найти занимает 10 минут игрового времени. У героев есть полчаса (три проверки на персонажа) на обыск сруба до того, как вернётся Гастингс. Каждый успех позволяет найти один из следующих предметов.

1. **Книга Доннера:** изношенный экземпляр «Путеводителя эмигранта по Орегону и Калифорнии» 1846 года за авторством Лэнсфорда Гастингса. Потрёпанная книга лежит на груде досок, которая некогда была книжной полкой. Надпись на форзаце гласит: «Собственность Джорджа А. Доннера». При ближайшем рассмотрении *(не требующем проверок)* обнаруживается закладка, отмечающая главу о «тропе Гастингса». На полях почерком Доннера сделана короткая заметка: «Западня».
2. **Череп Доннера:** пожелтевший от времени череп. Успешная ***проверка лечения или знания (анатомия, медицина и т.п.)*** позволит определить, что его владелец мёртв уже много десятилетий (тридцать лет, если точнее — это череп Джорджа Доннера, оставленный Гастингсом в качестве трофея).
3. **Потайной отсек:** съёмная панель на полу в юго-западному углу комнаты. В небольшом углублении спрятан истлевший дневник Льюиса Кизеберга, последнего члена группы Доннера, останки которого были найдены. Дневник прогнил и отсырел практически полностью, за исключением последней страницы. Датированная восьмым апреля 1847 года, она исписана неразборчивыми каракулями безумца.

Тем не менее, один абзац без труда можно разобрать: *«Сегодня встретил бледного человека в лесу. Он посмеялся надо мной и сказал, что мы у него в руках. Я спросил, кто он такой, на что он ответил: «Ты меня не узнаёшь? Вы помнили меня как Лэнсфорда. Я когда-то был подобен вам. Теперь я нечто большее». Тогда я вспомнил его и убил бы, если бы голод не подорвал мои силы».*

А вот и Лэнсфорд!

Гастингс, почувствовав появление героев, возвращается с охоты раньше обычного. Чудовище выходит из чащи с телом Кингсли *(или другого рабочего, если герои взяли Элиаса с собой)*, перекинутым через плечо. Гастингс нашёл бормочущего бедолагу в лесу вскоре после того, как отряд покинул лагерь.

Чудище вне себя от гнева из-за того, что герои убили его стада. Лэнсфорд Гастингс жаждет ни много ни мало смерти каждого члена группы.

Не играй с едой!

Выходя из тенистого леса, Гастингс использует свою способность зомбирования, создавая приспешников из мёртвых тел. Он оживляет по одному телу на двух героев — воскрешая труп Кингсли, если возможно, — в обличье ледяных мертвецов (см. ниже). Кроме того, он создаёт одну ожившую конечность (см. ниже) на каждого члена группы. Увеличь число монстров, если хочешь усложнить битву, Маршал.

Любой герой, которому не повезёт стать очевидцем нечестивой магии, должен пройти ***проверку храбрости*** со штрафом –2, а персонажи, находящиеся в срубе, видят, как отсечённые части тел начинают шевелиться, после чего ползут в их сторону. Разумеется, это также требует ***проверки храбрости***.

Стрельба по бутылкам

Гастингс прекрасно знает об опасности, которую для него представляют духи группы Доннера. Он немедленно сконцентрирует свои атаки на любом герое, который попробует повредить дерево. Всего на ветках висят 7 бутылок. Для того, чтобы разбить их все, потребуется 7 успешных проверок ***стрельбы***, если речь идёт о револьверах или винтовках, либо же 4, если используется дробовик.

Бутылки можно бить руками по одной за действие, пока герой дотягивается до ветвей, а также метательным оружием при помощи навыка ***метания***, как если бы персонаж стрелял из револьвера или винтовки.

Как только герои разобьют все бутылки, призраки окажутся на свободе. От осколков стекла исходит бледно-зелёный туман, в котором проглядываются истощённые и оголодавшие лица людей Джорджа Доннера.

Гастингс замирает в ужасе, когда к нему тянутся призрачные щупальца. Через мгновение духи полностью окутывают чудовище, начиная пожирать его тело вместе с засевшим внутри маниту.

С гибелью Гастингса все оживлённые им трупы и конечности падают замертво.

Лэнсфорд Гастингс

В своём чудовищном обличье Гастингс выглядит как обрюзгший, восьмифутовый великан. Сущность маниту настолько наполнила его тело, что оно практически трещит по швам. Его кожа отливает голубовато-белым и покрыта трещинами из-за окружающего чудище холода, а заледеневшие вены очерчены тёмно-синим. За его обветренными и потрескавшимися губами находится ряд ровных остроконечных зубов, а в глубине угольно-чёрных глаз сверкают крошечные ярко-алые искры. Когда Гастингс говорит, в его глубоком и зловещем голосе отдаётся звон трескающихся сосулек.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d10, сила d12, выносливость d12.

Навыки: драка d10, запугивание d10, маскировка d8, метание d8, выслеживание d8.

Шаг: 8; **защита:** 7; **стойкость:** 11.

Особенности:

- **Ледяной поток:** потратив действие и совершив проверку метания, Гастингс может поразить цель порывом шквального ветра. В вихре снега проглядываются очертания призрачных черепов. Атака наносит 2d6 урона и имеет дистанцию 8/16/32.
- **Когти:** сила+d6.
- **Иммунитет:** только заточённые в бутылках духи группы Доннера могут навечно упокоить чудовище. В противном случае Гастингс рассыпается грудой снега, возрождаясь на следующую ночь.
- **Сумеречное зрение:** получает штрафы за низкое освещение только в кромешной тьме.
- **Всё в расход:** Гастингс способен оживлять части тел жертв, убитых каннибалами. Один раз за ночь он способен создать 2d6 оживших конечностей. Если их не уничтожить ранее, они перестанут двигаться с рассветом, либо же с гибелью Гастингса.
- **Размер +1:** в высоту Гастингс достигает 8 футов.
- **Неестественная стойкость:** несмотря на то, что технически он «жив», Гастингс имеет много общего с нежитью из-за связи с тьмой и специфической диеты. Он получает +2 к стойкости и +2 при попыткам выйти из шока. Кроме того, он игнорирует 2 пункта штрафов за ранения. Наконец, Гастингс невосприимчив к болезням и ядам.

Ледяные мертвецы

Заледеневшая плоть этих выходцев из могилы отливает синим, а кое-где на их телах виднеются следы укусов. Холод заставил застыть зловещие гримасы на их лицах.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d4, сила d8, выносливость d6.

Навыки: драка d6, запугивание d6, внимание d4, стрельба d6.

Шаг: 4; **защита:** 5; **стойкость:** 9 (2).
Особенности:
- **Броня +2:** промёрзшая до костей плоть хорошо держит удар.
- **Когти:** сила+d4.
- **Бесстрашный:** иммунитет к страху и запугиванию.
- **Иммунитет:** ледяные мертвецы получают лишь половину урона от атак холодом и льдом.
- **Нежить:** +2 к стойкости, +2 при попытках выйти из шока. Прицельные атаки (за исключением попаданий в голову) не наносят дополнительного урона. Иммунитет к болезням и ядам.
- **Слабость (голова):** прицельные атаки в голову ледяного мертвеца наносят дополнительные +2 урона (в общей сложности +6).

Ожившие конечности

Руки, ноги, иногда и головы *(и не спрашивай, как эти твари двигаются)* — в общем-то, всё уже сказано в названии. Хоть они и отличаются описанием, у всех этих мелких тварей одинаковые параметры (ну простите). В конце концов, у Гастингса в расход идёт всё.
Характеристики: ловкость d10, смекалка d10, характер d10, сила d8, выносливость d8.
Навыки: лазанье d10, драка d10, взлом d8, внимание d6, стрельба d8, маскировка d6, провокация d4.
Шаг: 4; **защита:** 7; **стойкость:** 6.
Особенности:
- **Ужас:** каждый, кто видит ожившую конечность, должен осуществить проверку храбрости.
- **Бесстрашная:** иммунитет к страху и запугиванию.
- **Удар/укус/пинок:** сила.
- **Уклонение+:** герои, атакующие ожившие конечности, получают штраф –2, и ожившие конечности имеют преимущество +2 при попытке уклониться от площадных атак.
- **Размер -2:** чёрт, это ползучие части тел!
- **Нежить:** +2 к стойкости, +2 при попытках выйти из шока. Прицельные атаки не наносят дополнительного урона. Иммунитет к болезням и ядам.

После ужина

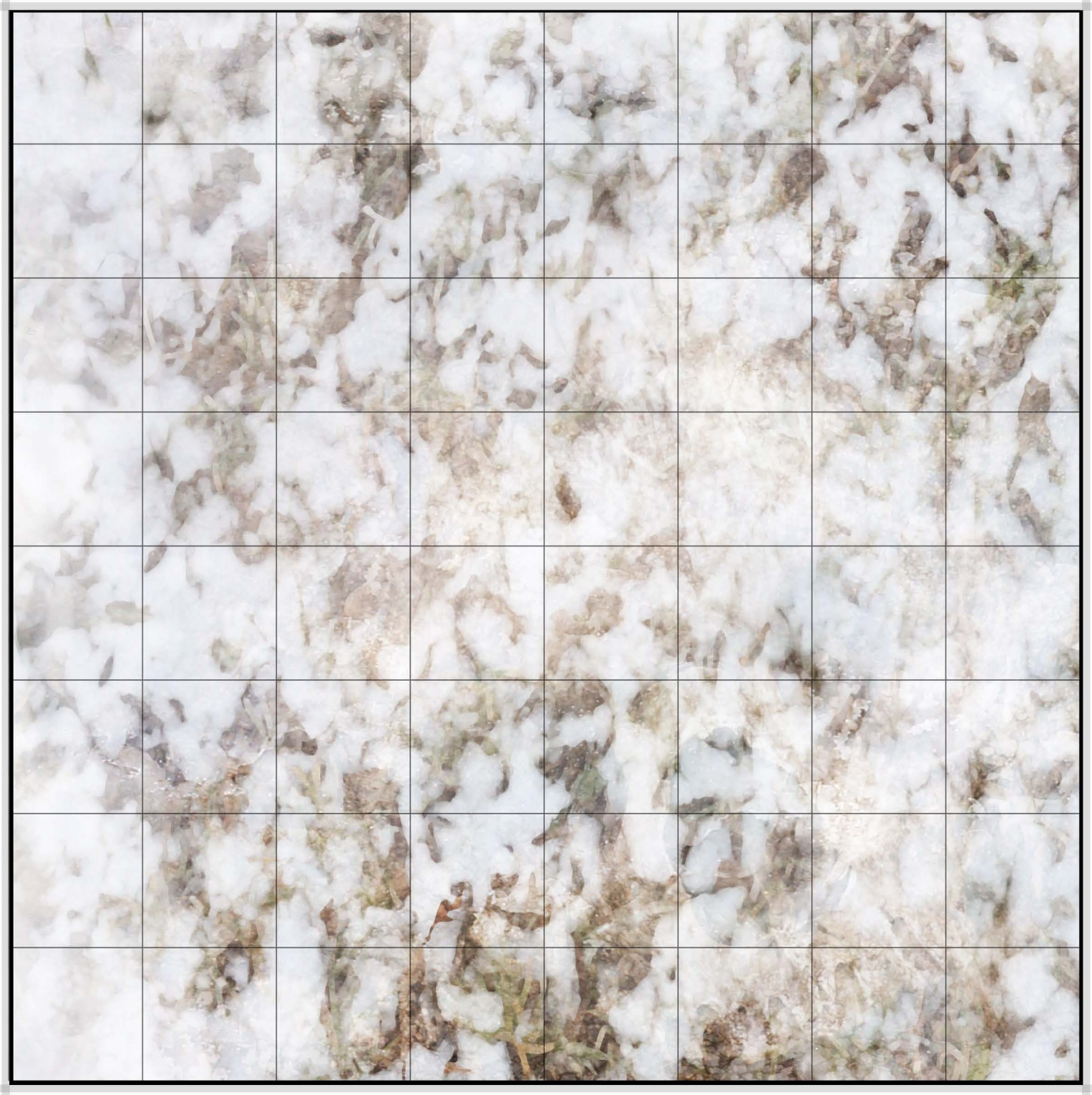
Как только Гастингс падёт, все персонажи, подверженные его влиянию, тотчас же приходят в себя при условии, что до этого не умерли от голода. Героям всё равно придётся наесться, чтобы снять уровни усталости, но теперь голод утолит любая еда.

Буран отступает, и небо проясняется спустя несколько часов.

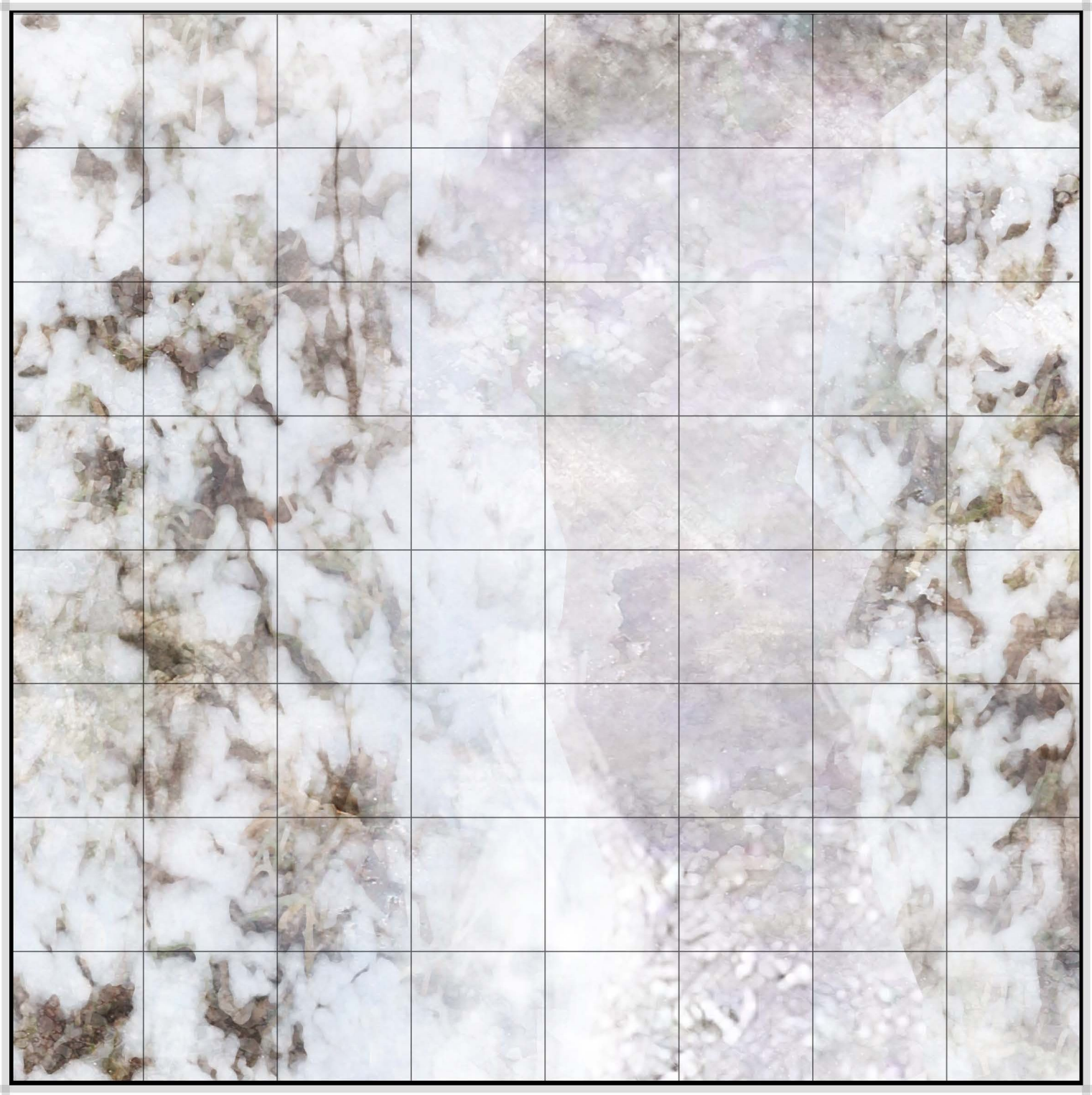
Осматривая окрестности озера и лагеря в течение дня-другого, герои смогут обнаружить ещё пятерых работников. Они, мягко говоря, немного в шоке от произошедшего, и потребуется немного постараться, чтобы убедить их выйти из своих укрытий. Дальнейшие поиски позволят найти лишь полуобглоданные кости…

Из-за выпавшего снега обратный путь в Вирджиния-Сити будет длительным, но пройдёт без происшествий. Представителей Денвер-Пасифик несколько смутит произошедшее на перевале Доннера, но они отблагодарят героев за то, что те разобрались с угрозой. Железнодорожники предлагают каждому члену группы $100 сверх обещанного при условии, что те не станут чесать языками по поводу событий, имевших место быть. Представителям филиала железной дороги не очень хочется объяснять начальству, по какой причине путепрокладчики начали друг друга есть.

В долгосрочных планах Денвер-Пасифик произошла небольшая заминка, но, учитывая количество сторон, заинтересованных в продвижении линии на Запад, весьма сомнительно, что прокладка путей задержится надолго.



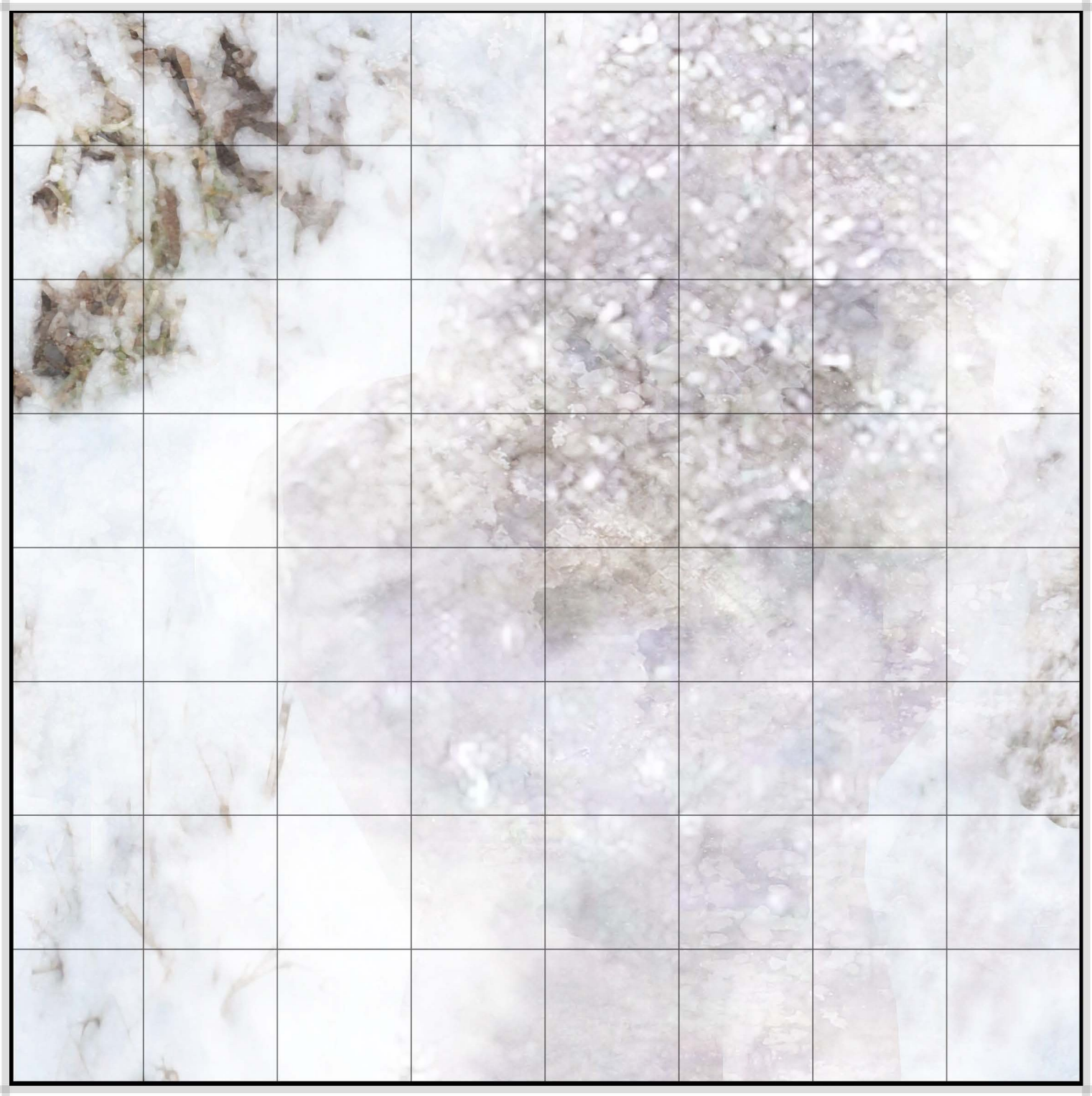
Первый ряд, левая сторона



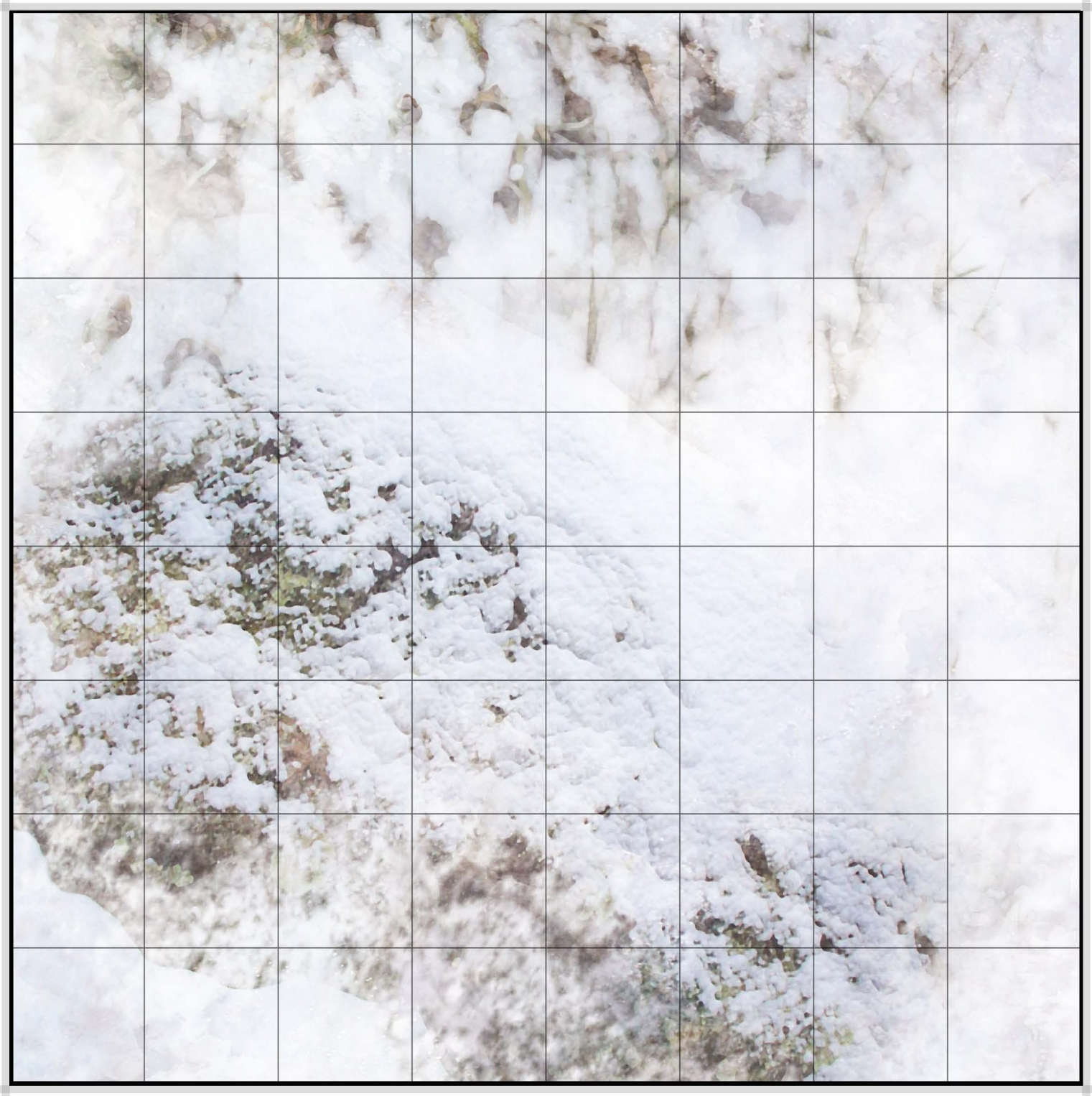
Первый ряд, центр

Первый ряд, Правая сторона

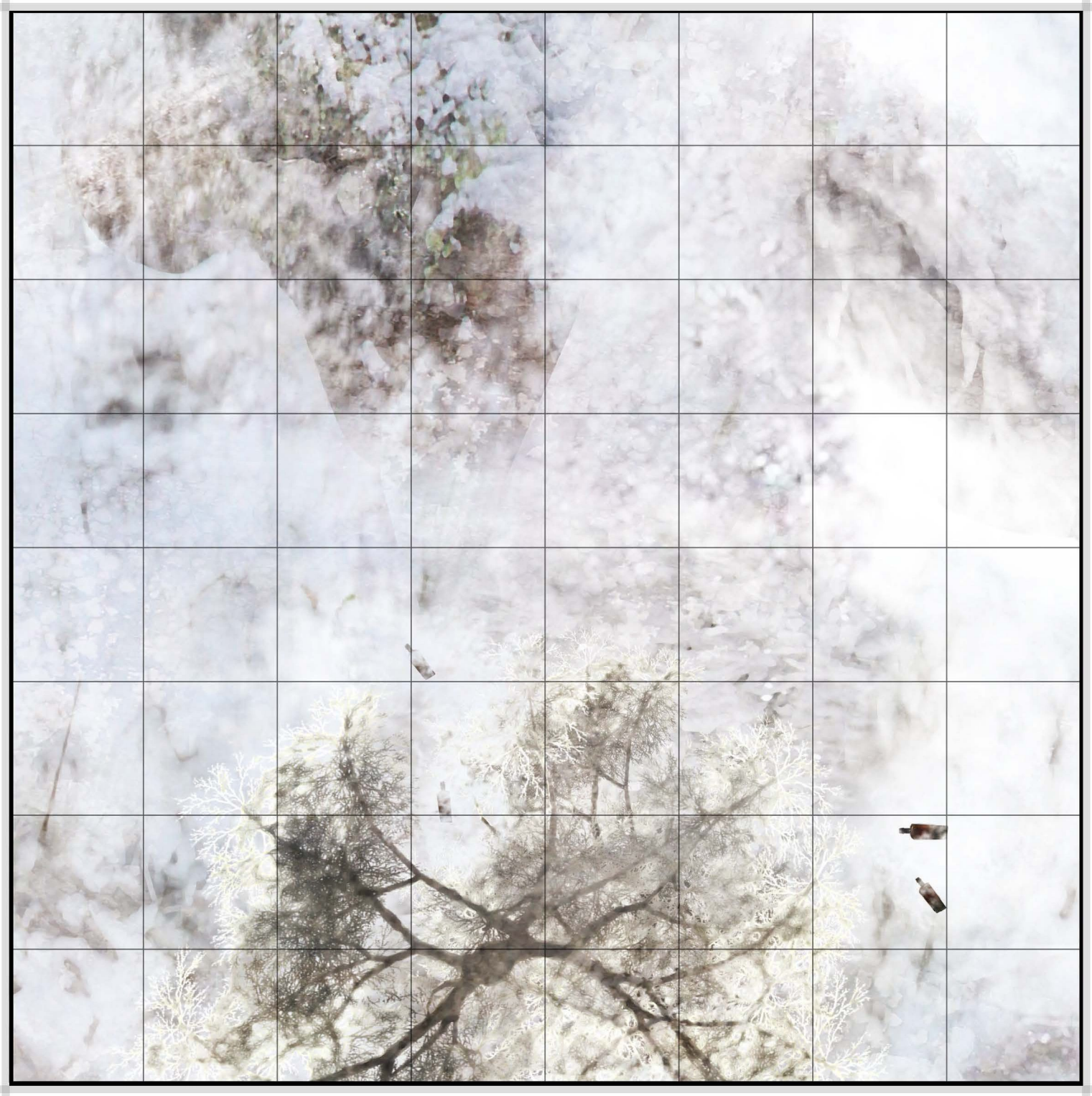
Второй ряд, левая сторона



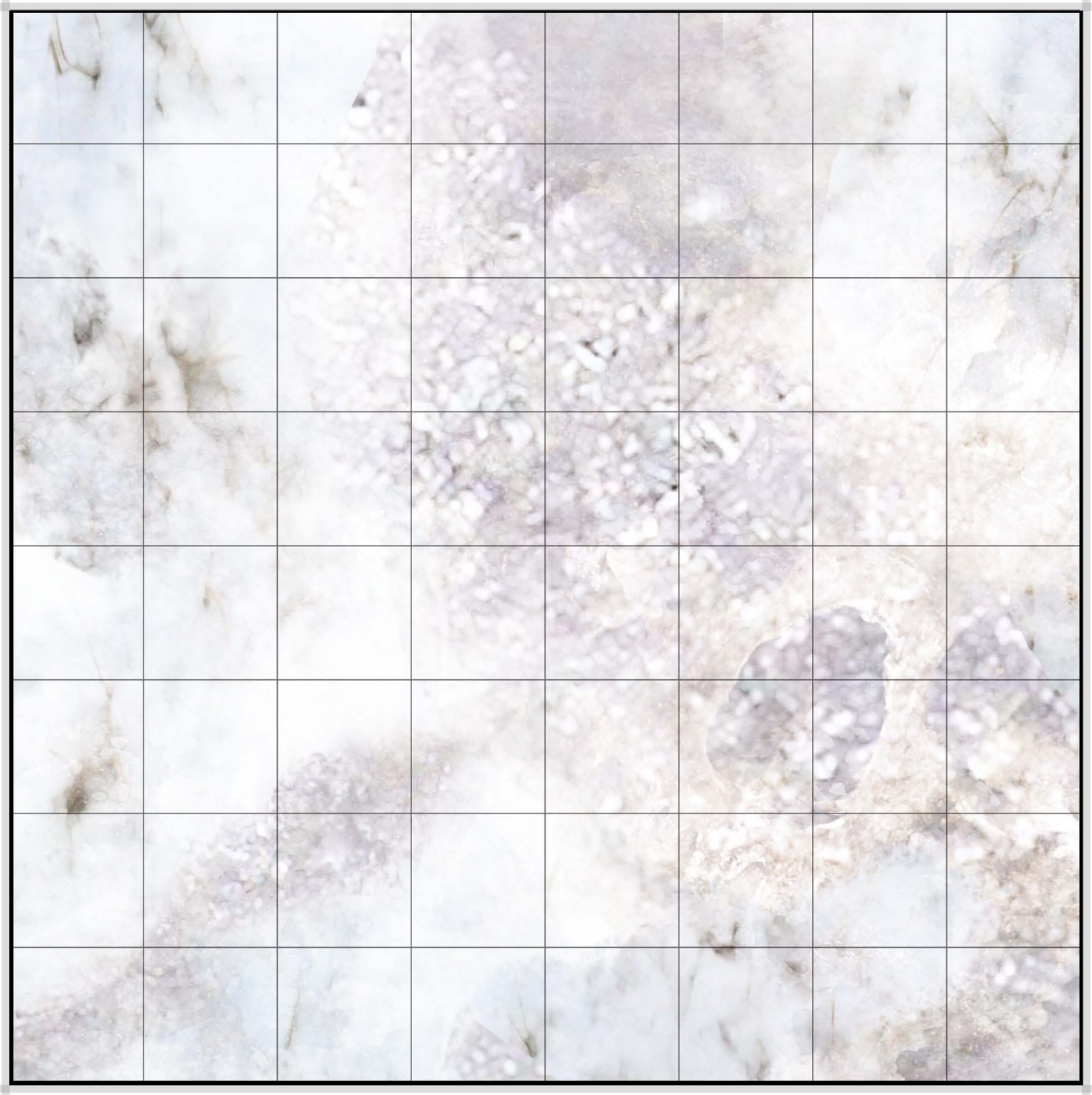
Второй ряд, центр



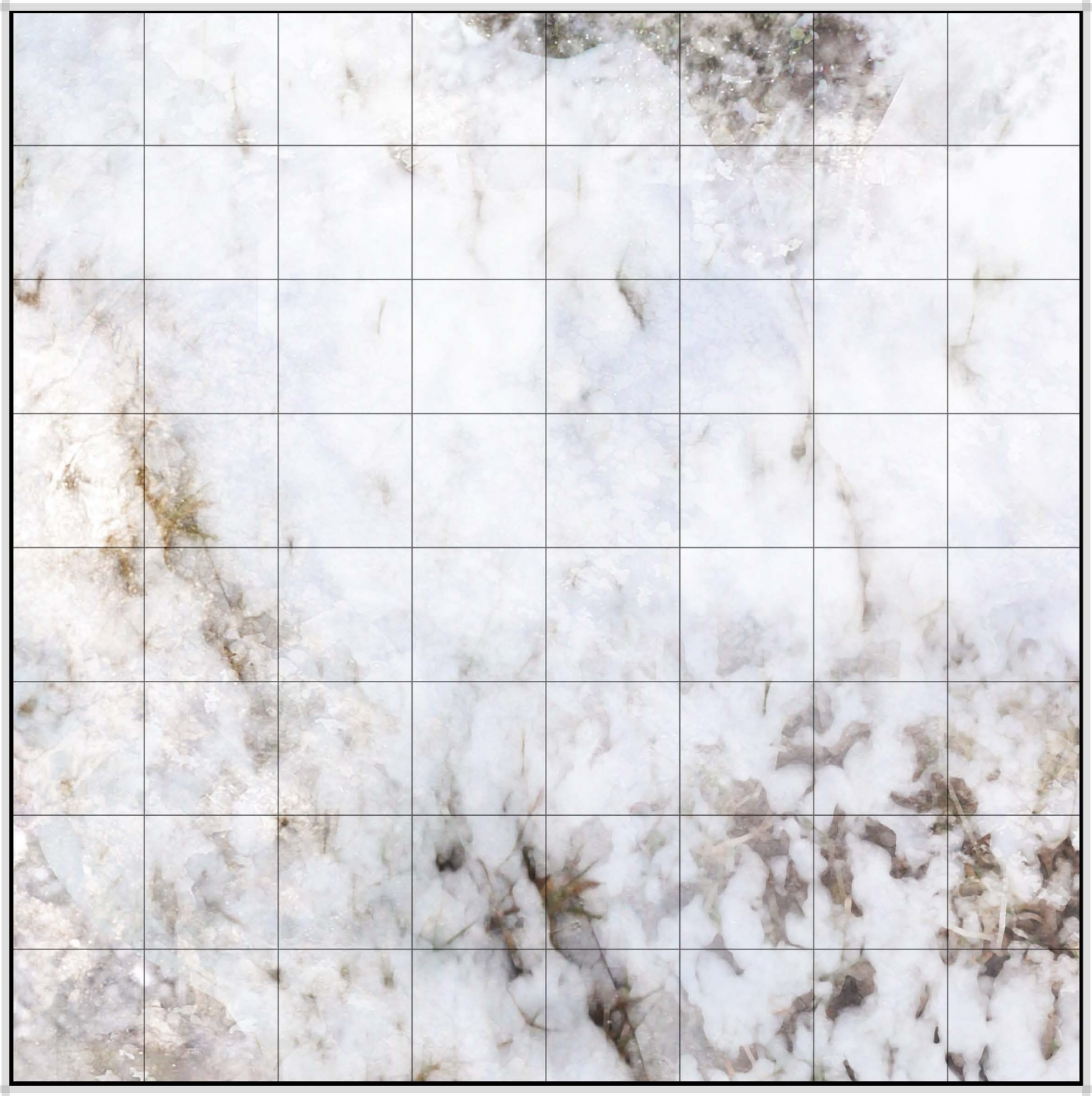
Второй ряд, Правая сторона



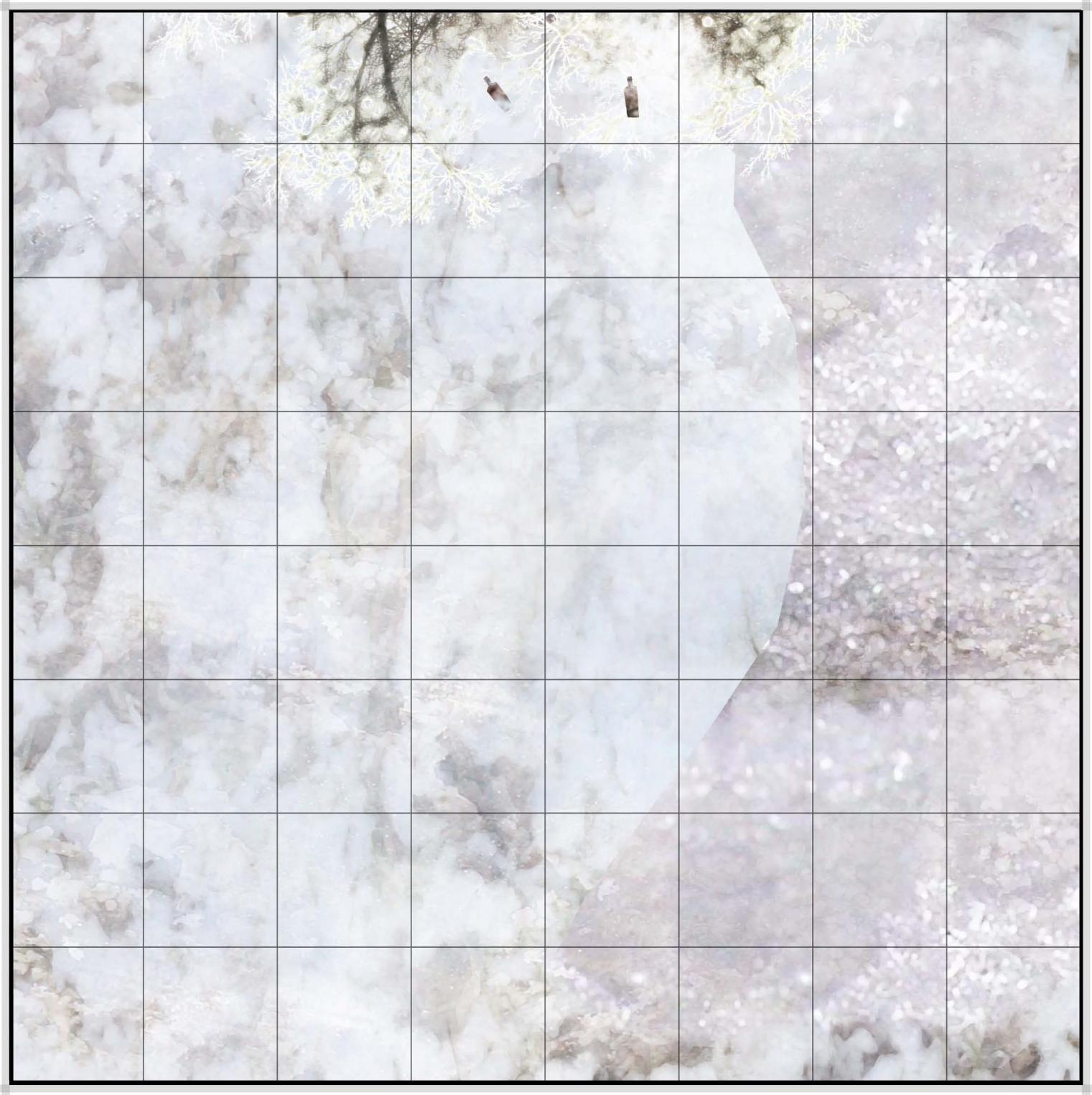
Третий ряд, левая сторона



Третий ряд, центр

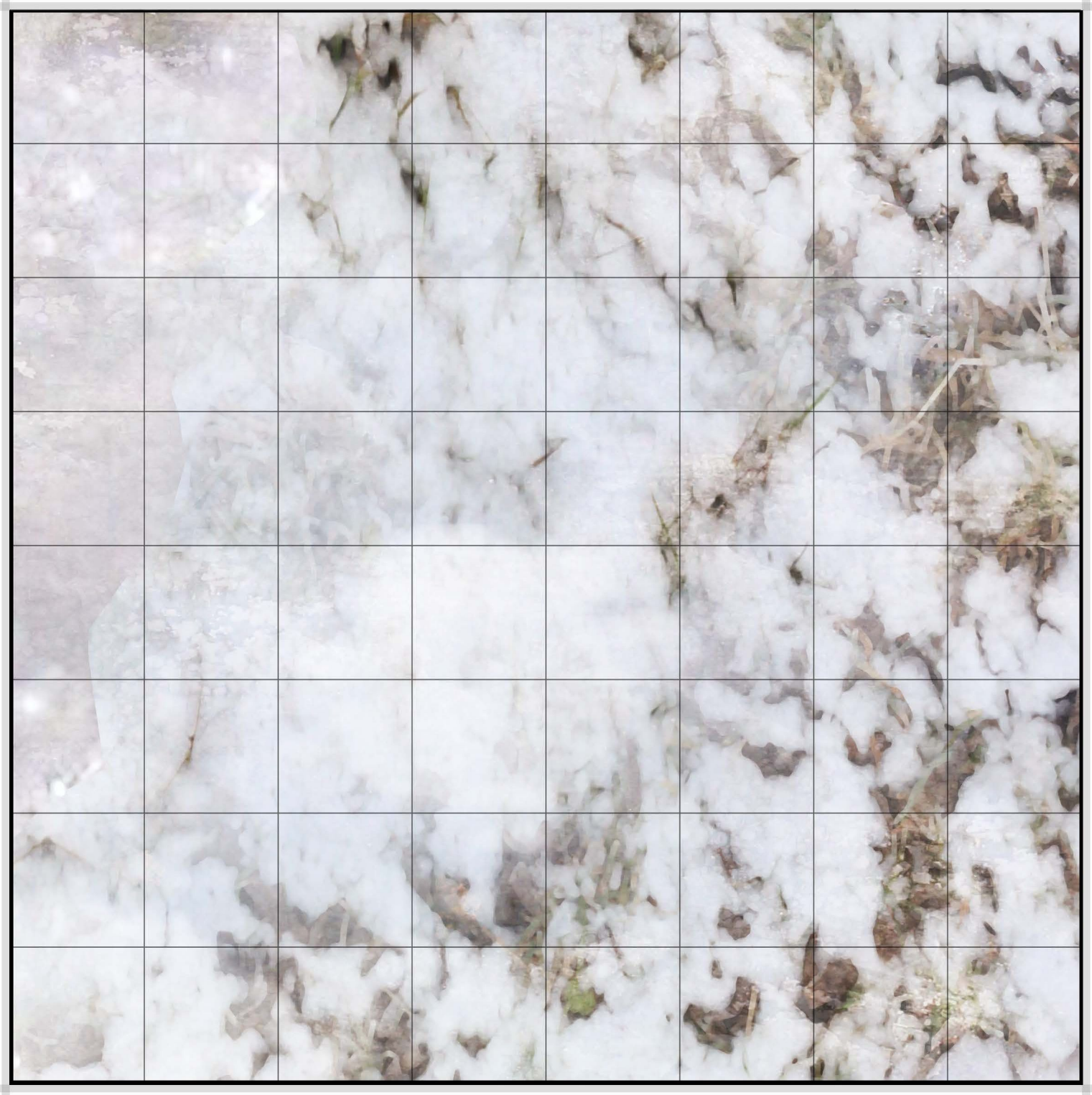


Третий ряд, Правая сторона

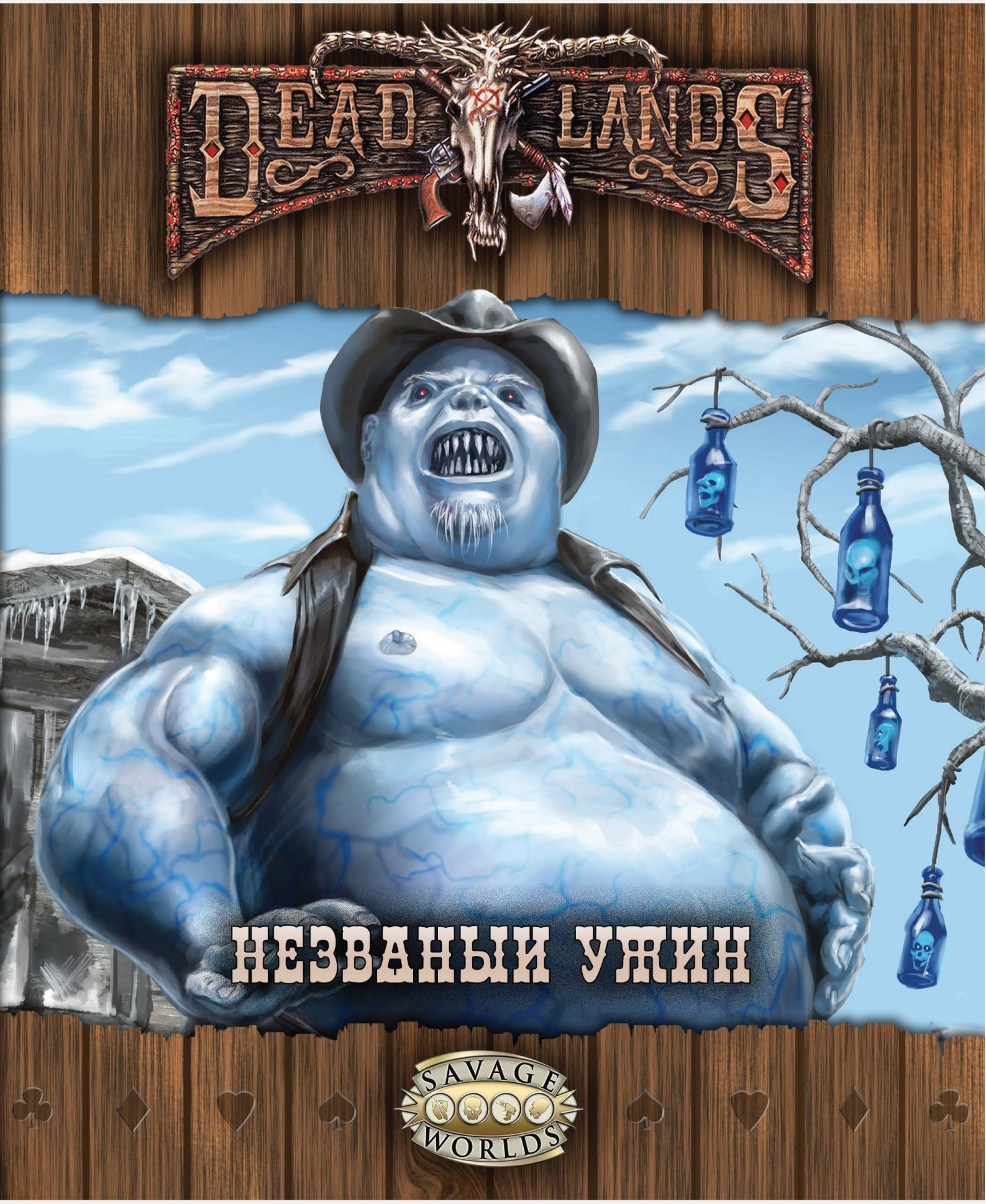


ЧЕТВЁРТЫЙ РЯД, ЛЕВАЯ СТОРОНА

ЧЕТВЁРТЫЙ РЯД, ЦЕНТР



Четвёртый ряд, Правая сторона


DEAD LANDS
НЕЗВАНЫЙ УЖИН
SAVAGE WORLDS